



PRAVIDLA

Právě ses vrátil spolu s přáteli z partičky klasického minigolfu. "Který plantážník vymyslel takto nudné, snadné a nenápadité hřiště?" - zívneš. Tak s nimi jsem skončil! Bereš do ruky tužku a chystáš se vstoupit do historie navrhnutím nejšílenější a nejobtížnější jamky plnoé překážek, jakou svět neviděl. "Hej chlapi, koukněte na tohle! Tak toto asi na jeden úder nedáte, co?" - Ále, to je nám překvapení, přátelé už jsou na hřišti...

Herní komponenty

- herní listy
- 6x kostka terénu (obrázky: voda, písek, zed')



- 3x kostka síly (kostky: lehká, střední, velká)



- 1x kostka přesnosti



- něco na psaní

Nechce se ti vyrábět vlastní kostky? Nezoufej, stačí stáhnou aplikaci Custom Image Dice a importovat níže uvedené soubory.

Stáhnout aplikaci:



Stáhnout soubory kostek:



Příprava hry

1. Každý hráč si vezme jeden herní arch a tužku.
2. Všechny kostky se dají doprostřed stolu.
3. Každý hráč nakreslí kamkoliv na plán cíl (jamku s vlaječkou) a startovní pozici (kolečko, co má uvnitř "0"). Jamka a start nesmí přímo sousedit v kolmém směru (ortogonálně).



Přehled

Hra se skládá ze dvou fází: kreslení hřiště a hraní jamky

V první části všichni hráči zároveň kreslí hřiště a to tak, aby bylo co nejobtížnější. Na začátku druhé fáze všichni hráči pošlou své výtvary hráči sedícímu po jeho levici. Ten se nyní pokusí porazit jamku na co nejméně úderů.

Závěrečné vyhodnocení se může lehce lišit dle počtu hráčů ve hře, ale vždy - jak to tak v golfu bývá - vyhraje hráč s nejnižším skóre.

Fáze 1 - Kreslení hřiště

První fáze se skládá z 8 kol - v každém kole všichni hráči nakreslí kousek terénu na herní list.

Jeden z hráčů (je jedno který) hodí všechny kostky terénu. Hráči se podívají na výsledek hodu a každý si vybere jeden typ terénu (voda, písek, zed'). Poté všichni hráči zakreslí vybraný terén do svého listu. Terén musíte zakreslit **alepoň přes jedno políčko**. Maximální velikost nového "objektu" je pak tolik polí, kolik padlo v daném kole vybraného typu terénu na všech kostkách.

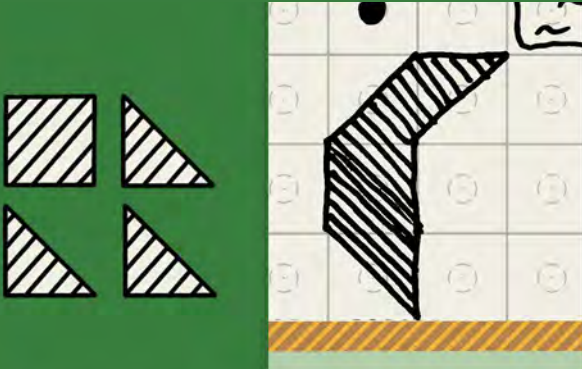
Právě kreslený objekt může mít jakýkoliv tvar, pokud jsou splněny tyto dvě podmínky:

◆ Všechna terénní pole zakreslená v tomto tahu tvoří dohromady jeden souvislý objekt/tvar spojený hranami, nikoli pouze pomocí rohů (nemusí navazovat na objekty z předchozích kol).

◆ Po nakreslení objektu (tvaru) zbývá alespoň jedna možná cesta, která spojuje startovní pozici a jamku. Aby byla trasa považována za "možnou", musíte být schopni spojit alespoň dva sousední (ortogonálně nebo diagonálně) středové kroužky, aniž byste překřídili jakýkoli kus terénu. Více se o tom dočtete v popisu druhé fáze.

FÁZE 2: Hraní jamky

Stěny mají vždy tvar čtverce nebo trojúhelníku. Obě možnosti jsou považovány za **stejný typ terénu** a mohou tedy být kresleny spojitě, dokud se sousední pole/stěny dotýkají vzájemně celou hranou/stěnou. Spojení pouze pomocí rohů není dovoleno.



Na tomto příkladu vidíte, že se hráč rozhodl využít všechny čtyři hosené stěny.

Voda a písek se zakresluje postupně jako souvislý tvar, jehož velikost je omezena počtem příslušných symbolů hosených v aktuálním kole.

Okraj objektu **nedosahuje do rohů** čtverců, do kterých je kreslený, viz ukázka.



Na tomto příkladu vidíte, že se hráč rozhodl využít všechny čtyři hosené vody a nakreslil tento tvar.

KOLA & OPRAVY: V každém kole někdo hodí všechny terénní kostky a hráči si zakreslí svůj vybraný terén do svého archu. (Každý si vybírá svůj terén, ale klidně mohou všichni stejný.)

V prvních pěti kolech kreslí všichni do svých archů. V šestém kole hráči pošlou své archy hráči po levici. Šesté a sedmé kolo tedy hráči kreslí do cizích archů a snaží se "opravit" jamku, aby byla co nejsnadnější. (protože tuto jamku bude v další fázi hrát) V osmém kole každý hráč vrátí arch původnímu majiteli, aby v posledním kreslícím kole mohli ještě trochu protihráčům zavařit.



Symbols ozubeného kolečka znázorňují "opravovací" kola, kde si hráč pomůže.

Jakmile jsou jamky nachystány (proběhlo všech 8 kol), všichni hráči pošlou svůj arch hráči sedícím nalevo. Nyní se hráči pokusí pokořit obdržanou jamku na co nejméně úderů.

Hru lze hrát třemi způsoby: **Povzbuzování**, **Závod** a **Souběžné** hraní. Více informací jednotlivých režimech najdete v sekci "Způsoby hraní". Nicméně, všechny režimy využívají stejné jádro pravidel:

ÚDER: Při úderu hráč nahlas oznámí, jakou silou úder provádí a jakým směrem. Směr značí do archu malou čárkou ze současné pozice míčku k okraji čtverečku. Směr je možný pouze v kolmých a šikmých liniích.



Oznámená síla úderu je vždy číslo v rozmezí **0 až 12**. Poté hráč hodí **kostkou síly** - její barvu vybere podle právě zvolené síly úderu:

LEHKÁ (ZELENÁ) pro sílu úderu 0-1

STŘEDNÍ (ŽLUTÁ) pro sílu úderu 2-3

VELKÁ (ČERVENÁ) pro sílu úderu 4-12

Výsledek hodu hráč přičte k oznámené síle úderu a nakreslí čáru začínající v označeném směru, která spojí (protne) tolik koleček (uvnitř čtverečků), kolik je výsledná síla úderu.

POZOR: Pokud je kolečko jen kouskem překryté stěnou, nelze jej použít. Podrobněji v sekci **ODRÁŽENÍ**.

Poslední kolečko je zároveň nová pozice míčku. Toto znázorní hráč obtažením kolečka tužkou. Do kolečka napíše číslo o jedna vyšší, než bylo v předchozím kolečku (počítadlo úderů).

Kostky pro údery nejsou stejné - čím silnější úder, tím méně je přesný.

ODRÁŽENÍ: Během kreslení úderu se míček automaticky odráží od stěn a okrajů hřiště. Jako v reálném světě mají šikmé dopady odraz v úhlu 90°. Pokud míček dopadá kolmo (nebo není jiná možnost), odráží se přímo zpět.

Samotný odraz se nikdy nepočítá jako samostatný pohyb. Počítá se pouze protnutí kolečka (které není překryté stěnou). A ano, to znamená, že lze využít více po sobě jdoucích odrazů, aby hráč dostal míček dál!

VODA: Kdykoliv spadne míček do vody, hráč prostě ztratí ránu a pokračuje další střelou.

OZNAČENÍ "+1": Za každý opakovaný úder ze stejné pozice si hráč označí jednu "+1" ikonu ve spodní části záznamového archu, aby si ho nemusel pamatovat. Další úder pak provede jednoduše tak, jako by se předchozí nepovedený vůbec nestal. Zkažené údery si hráč připočte až na konci hry.

(nejčastěji se +1 používá právě při pádu do vody)

+1

PÍSEK: Pokud spadne míček do písku, okamžitě se zastaví. Střela z písku probíhá identicky jako ostatní, jen pokud je použit STŘEDNÍ nebo VELKÝ úder (prostě hráč zahlásí nějakou sílu vyšší než 1), musí se navíc hodit i **kostkou přesnosti** (viz níže).

POZOR: Pokud střílíš míček ze čtverce s pískem přes jiný čtverec s pískem, míček se vždy zastaví na nejbližším novém čtverečku s pískem jako při jakémkoliv jiném úderu.

KOSTKA PŘESNOSTI

Kostka přesnosti reprezentuje vzácné okrajové případy v minigolfu, kdy je téměř nemožné předpovídat dráhu míčku.



TREFA



MINUTÍ

Jsou tři typy situací, kdy je potřeba tuto kostku využít, ale pokaždé se používá stejným způsobem: aktivní hráč (střelec) hodí kostkou a pokud je výsledek TREFA, míček pokračuje dále ve svém směru. Pokud je výsledkem MINUTÍ, o dalším směru rozhodne hráč, který původně navrhl jamku.

1. ROHOVÉ ODRAZY: Pokaždé, když míček narazí na roh zdi, je potřeba hodit kostkou přesnosti. Příslušný hráč poté rozhodne, na jaký kroužek se míček odrazí - musí to ale být vždy ten nejbližší k rohu.



Na ukázce výše se hráč rozhodl použít sílu 2, tedy lehký der. Na kostce síly padlo +1, výsledná síla úderu je proto 3. Hráč nakreslí čáru o délce 1 a pak narazí na roh zdi. Hodí kostkou přesnosti a výsledek je TREFA, tudíž může pokračovat dál podle svého uvážení. Pokud by byl výsledek MINUTÍ, rozhodoval by původní designér jamky (hráč vpravo), nejspíše by se rozhodl pro odraz směrem zpět a míček by tak vlastně skončil na výchozí pozici.

2. STŘELBA Z PÍSKU (se silou dva a víc): Pokud se hráč rozhodne hrát z písku silou 2 a více, musí s **kostkou síly** (žlutá nebo červená) hodit také **kostku přesnosti**. Pokud padne MINUTÍ, protihráč po pravé straně rozhodne, kterým ze všech osmi možných směrů se míček vydá. Zbytek úderu se vyhodnotí zcela standardně.

3. PATOVÁNÍ: Pokud je úder moc silný a míček přeskočí jamku (překřídí její čtvereček), musí hráč pro vyhodnocení dalšího pohybu použít **kostku přesnosti**. Pokud padne MINUTÍ, protihráč po pravé straně rozhodne, kterým ze všech osmi možných směrů míček pokračuje dále. Zbytek úderu se vyhodnotí zcela standardně. Simuluje to náraz míčku do vlajky nebo sklouznutí po okraji jamky.

POZOR: Při přestřelení jamky a/nebo trefení rohu zdi může nastat případ, kdy je potřeba vyhodnotit **kostku přesnosti** vícekrát v jednom tahu. V těchto situacích se háže pokaždé znovu a směr se vyhodnocuje zcela nezávisle.

HERNÍ REŽIMY

Zde jsou popsány tři různé způsoby, jak hrát druhou fázi hry:

REŽIM FANDĚNÍ

(výchozí styl pro 3 a více hráčů)

Na začátku druhé fáze, jakmile všichni dokončí svá hřiště a pošlou je hráči po levici, nejméně zkušený hráč rozhodne, kdo začne (nebo rozhodnete náhodně). Vybraný hráč odehraje celou jamku od začátku až do konce. Ostatní hráči nehrají a pouze sledují, jak se aktivní hráč potýká s překážkami a fandí. Teprve po kompletním dokončení jamky pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Jakmile všichni hráči dostanou své míčky do jamek, proběhne finální bodování.

REŽIM ZÁVOD

(výchozí styl pro 2 hráče)

Na začátku druhé fáze, jakmile všichni dokončí svá hřiště a pošlou je hráči po levici, nejméně zkušený hráč rozhodne, kdo začne (nebo rozhodnete náhodně). Vybraný hráč zahrane právě jeden úder, poté zahrane úder hráč proti směru hodinových ručiček (po pravici) a tak hra pokračuje, dokud všichni hráči nedohrají své jamky (nebo nedosáhnou dvanácti úderů).

SOUBĚŽNÝ REŽIM

(alternativní způsob hraní; rychlejší, ale méně interaktivní; nedoporučuje se pro první hru)

Na začátku druhé fáze, jakmile všichni dokončí svá hřiště a pošlou je hráči po levici, začnou všichni hráči hrát obdržené jamky zároveň. O herní kostky se musí podělit a případně občas chvíli počkat.

Kdykoliv je potřeba vyhodnotit MINUTÍ na **kostce přesnosti**, házející hráč jednoduše požádá jiného hráče o vyhodnocení výsledku = určení směru.

Tento režim je vhodný pro skupiny hráčů, kteří chtějí, aby hra byla méně emocionální, méně interaktivní a trochu rychlejší. Také může být vhodným řešením pro hráčské skupiny o šesti a více hráčích.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí, jakmile všichni hráči dokončí obdržené jamky. Pokud by v jakýkoliv moment nějaký hráč provedl dvanáctý úder, nepokračuje již dále a jamka se automaticky počítá za 13 úderů.

A nyní mohou hráči skórovat:

2 HRÁČI: Při hře dvou hráčů získá každý hráč tolik bodů, kolik ran zahrál do ukončení jamky (po započtení ikon "+1"). Nižší skóre vyhrává. V případě remízy vyhrává hráč, který měl nejdelší úder. V případě shody délky úderu - hra končí remízou.

3+ HRÁČI: Každý hráč získá tolik bodů, kolik ran zahrál do ukončení jamky (po započtení ikon "+1"). Nyní si každý hráč od svého skóre odečte **bonus za desing jamky**, kterou navrhl v první fázi: odečte číslo rovnající se skóre hráče sedícího po jeho levici (osoby, pro kterou jamku navrhl). *Toto může vést až k negativnímu výsledku.*



Tyto symboly můžete ve hře pro dva hráče ignorovat, jelikož se nezapočítává bonus za design.

Po úpravě skóre vyhrává ten, kdo dosáhne nejnižšího skóre. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč s lepším základním (střeleckým) skóre. V případě opětovné remízy vyhrává hráč, který měl nejdelší úder. V případě další remízy - hra končí celkovou remízou.

**TINY
MINI
GOLF**

Herní design:
Kamis Kaminski

Grafika:
Dixie Leota

Speciální poděkování: Magda Wrotek, Wojtek Bqkowski, Paula Pszonka, Igor Zuber, Mateusz Szczepaniak, Aleksander Redwan, Micha+ Sprysak, Jankie a mnoho dalších, kteří ovlivnili svými nápady a poznámkami tento projekt.

Sazba a rozvržení knihy pravidel:
Kamis Kaminski

Kontakt: kamil.kaminski.mail@gmail.com